

Любимовская сельская библиотека
филиал муниципального казенного учреждения культуры
«Екатериновская сельская библиотека»
Екатериновского сельского поселения
Щербиновского района

«Казачьи забавы»



Хоровод игр





Игра «Пять камушков».



Каждый запоминает порядок в котором следуют играющие. Игра ведется на ровной поверхности. Начинает игру верх: он кладет четыре камушка на землю, пятый подбрасывает вверх и в момент падения ловит его тыльной стороной ладони.

два Затем берет еще один камушек и уже камушка подбрасывает и ловит тыльной стороной ладони ловит оба камушка и т.д. если первый играющий (верх) уронит камушек , то передает игру следующему , а сам ожидает второй очереди. Проигравшему щиплют руки.



Игра «комар»

Участники игры разбивались на тройки, располагаясь в шеренгу- на расстоянии вытянутой руки друг от друга. В центре каждой тройки, находился нападающий – «комар, по бокам у него становились дети, которые должны были защищаться.

«Комар» начинал жужжать, стараясь избежать прикосновения, уклоняясь и приседая. Защищающиеся игроки могли остановить «комара» лёгким толчком ладони в плечо или в торс. При этом запрещалось делать захваты за одежду. Если это удавалось, защищавшийся и нападавший менялись местами. В итоге побеждал тот , кто дольше других оставался «комаром» и сумел выполнить больше касаний соперников.

Игра в шапку

Цель игры: развитие ловкости, внимания.

На площадке играющие садятся на землю, образуя круг, в центре стоит один из игроков. Сидящие по кругу игроки бросают один другому шапку. Стоящий в кругу должен поймать шапку в тот момент, когда она перелетает от одного игрока к другому, или попытаться вырвать ее из рук игроков.

Правила игры:

шапку перебрасывают, не соблюдая порядка, взад или вперед; если стоящему в кругу удастся поймать шапку, то он садится в кругу. А тот игрок, у которого была отнята шапка или который вовремя не поймал шапку, остается стоять в кругу.

Вариант игры: на ровной игровой площадке один из играющих («болван») садится на землю и ставит на своей голове шапку верхом вниз. Остальные играющие друг за другом перепрыгивают через сидящего, и кто первый свалит шапку, тот садится на место «болвана».

«Иголка, нитка и узелок».

Ход игры: Игроки становятся в круг и берутся за руки.

Считалкой выбирают «Иголку», «Нитку» и «Узелок».

Герои друг за другом то забегают в круг, то выбегают из него.

Если же «Нитка» или «Узелок» оторвались (отстали или неправильно забежали, вбежали в круг), то эта группа считается проигравшей. Выбираются другие герои.

Выигрывает та тройка, в которой дети двигались быстро, ловко, не отставая друг от друга.

Правила игры. «Иголку», «Нитку», «Узелок» надо впускать и выпускать из круга, не задерживая, и сразу же закрывать круг.



«КУБАНКА – ШАПКА КАЗАКА»

Ребята делятся на равные две команды. Играющие по команде подбрасывают вверх шапку-кубанку. Надо попробовать ее во время падения одеть на голову или палку. Побеждает та команда, которая меньше уронит кубанок



Существовали игры , которые воспитывали морально- волевые качества , связанные со способностью переносить болевые ощущения. Устраивались, например, состязания в беге босиком на дальность по разложенным на земле растениям, имевшим колючки.

Участвовали подростки и в конноспортивных играх. Игра «казаки» предусматривала основы конной подготовки: построение всадников в развернутый конный строй, повороты на лошади, скачку галопом, рысью и в карьер, преодоление препятствий (рва, забора).



**Детские
игры и забавы
в связи с
Кубанской
и Терской
областями**



Ирина Шипулина

**КАЗАЧЬИ
ИГРЫ**



